

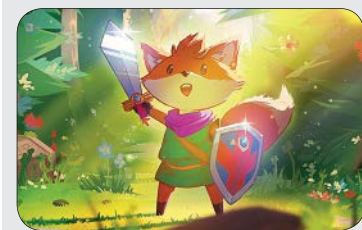


بازی هفته

زلدای کوچک



بازی Tunic یکی از عناوین مستقل پرسروصدای چند ماه اخیر است. این بازی که بیشتر به دلیل شباهت‌هایش به زلدا و بازی‌های دارک سولز شناخته می‌شود، روی اکس‌باکس و پی‌سی در دسترس است و کمتر بخشی از آن را می‌توان زیر تیغ نقد برد. اگر از سبک گرافیکی خاص و رنگارنگ بازی بگذریم که به‌تنهایی دلیل کافی را برای امتحان کردن بازی به ما می‌دهد، ما با عنوانی روبه‌رو هستیم که بدون هیچ سلاح خاصی شما را در محیط رها می‌کند. بازی تماماً درباره گشت‌وگذار در این محیط و بازکردن قسمت‌های جدید نقشه، سلاح و ابزارهای مختلف است. تمام لذت بازی در گشت‌وگذار خلاصه می‌شود و مواردی مثل طراحی مرحله و سبک گرافیکی بازی، دلیل کافی را برای تمام کردن بازی به شما می‌دهند.



خبر هفته

یک بازی جدید از مجموعه «مافیا» احتمالاً در دست ساخت قرار دارد

گزارش جدیدی نشان می‌دهد استودیوی Hangar 13 که روی بازی مافیا ۳ و ریمیک قسمت اول کار کرده بود در حال ساخت یک بازی جدید از مافیا است. به گزارش کوتاکو، درست پس از جدایی رئیس استودیو پس از هفت سال، اطلاعاتی به وسیله ایمیل‌های داخلی شرکت 2K Games منتشر شده که احتمال می‌رود به ساخت یک بازی جدید مافیا اشاره داشته باشد. کوتاکو ادعا می‌کند این بازی جدید قرار است یک پیش‌درآمد برای هر سه بازی باشد و فعلاً با اسم رمز Nero شناخته می‌شود. به نظر می‌رسد این بازی با آنریل انجین ۵ ساخته می‌شود و استودیو دیگر از موتور مافیا ۳ که دو بازی اخیر را با آن ساخته بود استفاده نخواهد کرد.



شبح دوبعدی سامورایی

طرح جذاب، اجرای ناقص

بازی Trek to Yomi به اندازه اسمی که پیش از عرضه برای خود دست‌وپا کرده بود بازی بزرگ یا تاثیرگذاری نیست. با این‌که بازی یک اکشن دوبعدی پر از ایده‌های مختلف است اما در نهایت یک بازی با تم سامورایی شبیه فیلم‌های سینمایی باقی می‌ماند. یک بازی چندساعته که چند فصل قصه دارد و آن‌قدر کوتاه است که باید در موارد دیگری مثل اتمسفر و قاب‌های ثابت دنبال موارد مثبت بازی بگردید.



مسعود تیموری

کارشناس بازی

اکشن سیاه‌وسفید

هیروکی، قهرمان اصلی بازی Trey to Yomi است. قصه بازی تقریباً سراسر است و با این‌که با دیالوگ‌های خود قصه تعریف نمی‌کند، ما همه چیز را می‌بینیم. پس از این‌که دشمنان به روستای محل زندگی هیروکی حمله می‌کنند، او لباس رزم می‌پوشد و شمشیر به‌دست از آن دفاع می‌کند. قصه اینجاست که دشمنان بازی فقط در حد انسان‌ها باقی نمی‌مانند و قصه بازی به شکل عجیب‌وغریب‌تری وارد حال‌وهوای فانتزی و مبارزه با انواع دیگری از دشمنان هم می‌شود. از آنجا که بازی کاملاً سیاه‌وسفید است، احتمالاً انتظار دارید تا با فیلم‌های سامورایی کلاسیک مثل آثار آکیرا کوروساوا روبه‌رو شوید اما بازی با قصه‌ای که همواره در حال تغییر شکل است، کمی هم غافلگیرتان می‌کند.

سیاه‌وسفید بودن بازی یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های Trek to Yomi محسوب می‌شود و بازی از آن به‌شکلی استادانه استفاده می‌کند تا هر صحنه را به شکلی متفاوت و جزئیات را برجسته‌تر نشان دهد. این استادانه بودن اما فقط در حالتی قابل تحسین است که ما المان‌های ویدئوگیمی و چالش‌های آن به‌عنوان یک بازی ویدئویی را در نظر بگیریم. گاهی اوقات تشخیص دشمنان از پس‌زمینه مشکل ایجاد می‌کند یا حتی قاب‌های بسته خیلی

به کمک روان‌شدن گیم‌پلی نمی‌آیند. گیم‌پلی بازی هم با این‌که تمیز و خوش‌ساخت درآمده، چندان ساده نیست و می‌تواند مدتی اذیت‌تان کند تا به فوت‌وفن آن مسلط شوید. مشکل اینجاست که سیستم مبارزات بازی روی این ماجرا خیلی وقت صرف نمی‌کند و تا به خودتان می‌آید بازی تمام شده و چیز زیادی برای بهتر شدن باقی نمانده است.

خیلی دور، خیلی نزدیک

در Trey to Yomi ما با یک بازی سه‌بعدی در گشت‌وگذار روبه‌رو هستیم که در حین مبارزات دوبعدی می‌شود. گیم‌پلی بازی همان جایی است که ایده‌های سازندگان ته کشیده و همه چیز کمی تکراری و نه‌چندان جالب می‌شود.

بازی یک خط داستانی مشخص دارد و در کنار این خط داستانی، تنها چیزی که می‌تواند شما را در دنیای Trek to Yomi نگه‌دارد، آیتم‌های کالکتیبل و مواردی مثل آپگریدهاست

که به‌تنهایی جزو کمترین دلایل عقلانی برای تکرار قسمت‌های بازی است. حتی اگر فرض بگیریم که این کارها به‌تنهایی می‌توانند جذاب باشند، پازل‌های خیلی ساده و سیستم مبارزات کم‌عمق بازی توی ذوق‌تان می‌زنند. شاید تنها چیزی که بتواند بازی را کمی جذاب‌تر کند، انتخاب‌های بازیکن و پایان‌های مختلف باشد که البته به‌شخصه برای من جذابیتی نداشت.

درعین‌حال، سیستم مبارزات بازی در حمله سبک، حمله سنگین و جاخالی‌دادن از آیتم‌هایی مثل تیر و گلوله خلاصه شده است. درواقع ما با یک اکشن پلتفرمر خیلی ساده روبه‌رو هستیم که تمام پتانسیل بخش مبارزات خودش را روی سیستم جاخالی‌دادن و ضدحمله قمار کرده است. درست مثل بازی‌هایی از جمله Metroid Dread که روی سیستم ضدحمله خود تمرکز ویژه‌ای داشتند، Trek to Yomi هم حساب ویژه‌ای روی این قضیه باز کرده است. بازی چندین مدل دشمن مختلف دارد که ضدحمله‌زدن به آنها نیازمند تمرین و دقت اضافی است اما بازی دلیل کافی را برای دوباره‌بازی کردن پس از اتمام قصه به ما نمی‌دهد.

Trek to Yomi از آن دست بازی‌هایی است که اگر کمی دیرتر عرضه می‌شد و سازنده‌ها می‌توانستند آن را پر بارتر از حالت فعلی عرضه کنند، حرف‌های بیشتری برای گفتن داشت. اگر به بازی‌های داستانی، چالش‌برانگیز و فیلم‌های سامورایی شرقی و سبک گرافیکی سیاه‌وسفید علاقه دارید، این بازی را از دست ندهید. در غیر این صورت، متأسفانه Trek to Yomi نه حرف جدیدی برای گفتن دارد و نه آن‌قدر جذاب است که ارزش تجربه با قیمت کامل را داشته باشد. بازی در حال حاضر در سرویس گیم‌پس برای کنسول و پی‌سی در دسترس بوده و برای کاربران دیگر هم قابل خریداری است.



پلتفرم:



سبک:



ناشر:



رده سنی:



سازنده:



عنوان انگلیسی:



PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X|S

اکشن

Devolver Digital

نوجوانان

Flying Wild Hog

Trek to Yomi